



Gracias por elegir la Pokédex™ 3D Pro para la consola Nintendo 3DS™.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Información sobre salud y seguridad

⚠ IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

La descarga o el uso de este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documento descargable que obtengas o uses con relación a este programa) y el pago de cualquier cargo aplicable te conceden una licencia personal, revocable y no exclusiva para el uso de este programa en tu consola Nintendo 3DS. Su uso está sujeto al Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, el cual incluye la Política de Privacidad y el Código de Conducta de la consola Nintendo 3DS.

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

© 2012 Pokémon.
© 1995-2012 Nintendo /
Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Developed by Creatures Inc.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AQ9A-USZ



¡Es una Pokédex electrónica con un montón de información sobre los Pokémon! Además, te permite escuchar sus gritos y verlos en movimiento.

Esta Pokédex contiene datos de todos los Pokémon de la Pokédex Nacional. Ahora puedes llevar contigo toda esa información adondequiera que vayas.




También puedes poner a prueba tus conocimientos con las preguntas de los retos Pokémon y utilizar el Detector RA para sacar fotos. Cuando guardes una foto sacada con un código RA, esta se añadirá a la Pokédex, y así podrás crear tu propia versión.

3 Menú principal



Puedes acceder a las diferentes funciones de la Pokédex 3D Pro desde el menú principal.

Toca  para volver al menú principal.

Si esperas 10 segundos, aparecerán la fecha y la hora en la pantalla superior.

4 Controles básicos

Pasar las páginas	Desliza el lápiz hacia la izquierda o la derecha sobre la pantalla táctil, u oprime  .
Moverse por una página	Desliza el lápiz hacia arriba o abajo sobre la pantalla táctil, u oprime  .
Volver al menú principal	Toca  .
Volver a la página anterior	Toca  u oprime (B).
Mostrar el menú	Toca  u oprime (X).
Iniciar el Detector RA	Oprime  o  .

Modo de espera

Puedes dejar la Pokédex en pausa para ahorrar batería. Mientras la usas, si cierras la consola Nintendo 3DS, esta se pondrá en modo de espera. Vuelve a abrir la consola para ver la Pokédex en el mismo punto en el que estabas.

Guardado de datos

Los datos de la partida se guardan automáticamente.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

Datos adicionales

Cuando se registre en la Pokédex una foto que hayas sacado con el Detector RA, se crearán datos adicionales.

Borrar los datos guardados

Tras seleccionar la Pokédex 3D Pro en el menú HOME, mantén oprimidos (A), (B), (X) e (Y). Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para borrar los datos guardados.

- Asegúrate de comprobar el contenido de los datos antes de borrarlos. Una vez borrados, los datos no podrán recuperarse.
- Aunque se borren los datos guardados, las fotos y los datos adicionales no se borrarán.



① Nombre y categoría

② Aspecto/Foto

Aspecto

Usa para ver el Pokémon desde distintos ángulos. Oprime o para alejar o acercar la imagen.

Foto

Cuando guardes una foto que hayas sacado con el Detector RA (pág. 12), la foto registrada del Pokémon se mostrará en lugar de la imagen habitual. Usa para alternar entre la imagen del Pokémon y la foto.

Cuando hay múltiples fotos

Cuando se hayan registrado múltiples fotos, estas se mostrarán como una presentación. Oprime o para pasar las fotos o toca para detener la presentación.

③ Número de la Pokédex

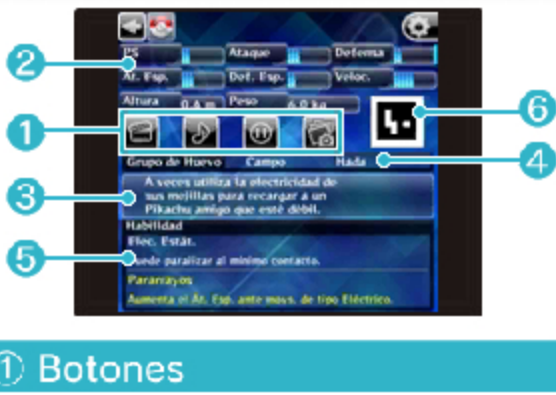
④ Tipo

Cada Pokémon tiene uno o dos tipos. Hay 17 tipos diferentes en total que determinan aspectos como la potencia de los movimientos en combate.

⑤ Sexo

Aquí se muestra el sexo que una especie de Pokémon puede tener. La mayoría de las especies tienen Pokémon ♂ (machos) y ♀ (hembras), pero el sexo de algunos Pokémon se desconoce, y algunas especies tienen solamente machos o hembras.

6 Uso de la Pokédex 2



① Botones

	Ver al Pokémon en movimiento
	Oír el grito del Pokémon
	Pausar la animación o la presentación
	Reanudar la animación o la presentación
	Ver las fotos (cuando haya fotos registradas para ese Pokémon)

② Características

PS	Puntos de Salud del Pokémon. Cuanto más alto sea este valor, mayor será el aguante del Pokémon en combate.
Ataque	Cuanto más alto sea este valor, mayor será el daño causado por los ataques físicos del Pokémon.
Defensa	Cuanto más alto sea este valor, menor será el daño que el Pokémon reciba de ataques físicos.
Ataque Especial	Cuanto más alto sea este valor, mayor será el daño causado por los ataques especiales del Pokémon.
Defensa Especial	Cuanto más alto sea este valor, menor será el daño que el Pokémon reciba de ataques especiales.
Velocidad	Cuanto más alto sea este valor, más probabilidades tendrá el Pokémon de usar sus movimientos antes que otros Pokémon.

③ Descripción

④ Grupo de Huevo

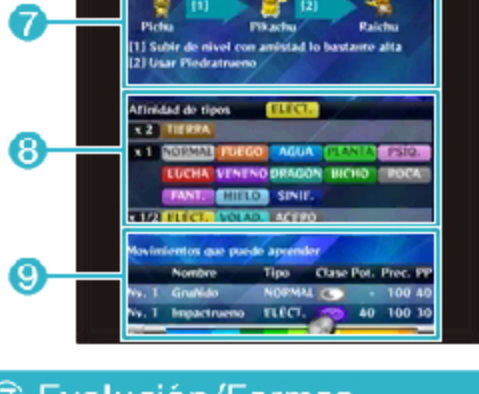
Esta es una condición necesaria para descubrir un Huevo. Hay 15 grupos de Huevo, y todos los Pokémon pertenecen a uno de esos grupos. Hay Pokémon que pertenecen a más de un grupo, y otros de los que no se sabe a qué grupo pertenecen.

⑤ Habilidad

Estas habilidades se activan automáticamente. Un Pokémon siempre tendrá una de las habilidades que se describen aquí. Las habilidades que aparecen en amarillo son habilidades ocultas que los Pokémon no tienen habitualmente.

⑥ Código RA del Pokémon

Lee uno mediante el Detector RA (pág. 12), y aparecerá un Pokémon.



⑦ Evolución/Formas

Aquí se explican las condiciones para la evolución de un Pokémon. Cuando un Pokémon tiene otras formas, se muestran aquí. Toca la imagen de un Pokémon para que se muestre su entrada.

⑧ Afinidad de tipos

Comprueba la variación del daño recibido cuando el Pokémon es alcanzado por movimientos de diferentes tipos. Por ejemplo, si es alcanzado por movimientos de los tipos señalados como "x 2" o "x 4", estos serán muy eficaces.

⑨ Movimientos que puede aprender

Estos son los movimientos que el Pokémon puede aprender en Pokémon Black Version 2 y Pokémon White Version 2. Toca un movimiento con el lápiz para abrir la Guía de movimientos (pág. 9).

Nv.	Movimientos que aprende al subir de nivel
MT	Movimientos que aprende mediante una MT
MO	Movimientos que aprende mediante una MO
Tutor	Movimientos que aprende de personajes
Huevo	Movimientos que aprende al salir de un Huevo
Historia	Movimientos que se aprenden mediante un evento especial en el juego

	Físico
	Especial
	De estado

7 Catálogo

Usa el Catálogo para encontrar el nombre del Pokémon que quieras ver.



① Catálogo

Toca u oprime (Y) en la Pokédex para abrir el Catálogo.

Desliza el lápiz sobre ② para desplazarte y toca sobre el nombre del Pokémon que quieras para ver su entrada.

③ Ordenar por

Ordena los Pokémon según diferentes criterios. Toca la casilla que hay junto a "Ordenar por", y aparecerá un dial (pág. 8). Hazlo girar deslizando el lápiz sobre él. Los Pokémon se ordenarán según la palabra que se muestre en rojo.

Número	Orden por número de la Pokédex Nacional
Nombre	Orden alfabético por nombre
Altura	Orden de más bajo a más alto
Peso	Orden de más ligero a más pesado
Evolución	Orden por grupos de evolución

④ Buscar (pág. 8)

Muestra el panel de búsqueda. Selecciona condiciones como el tipo o los movimientos para filtrar los Pokémon que aparecen en el Catálogo. También puedes mostrar el panel de búsqueda oprimiendo (Y) cuando el Catálogo está abierto.

⑤ Cuadrados de colores sobre los nombres

Los cuadrados de colores sobre los nombres de los Pokémon indican su tipo.

⑥ Barra de desplazamiento

Toca o desliza esta barra para desplazarte rápidamente por la lista de Pokémon. Toca u oprime (B) para cerrar el Catálogo.

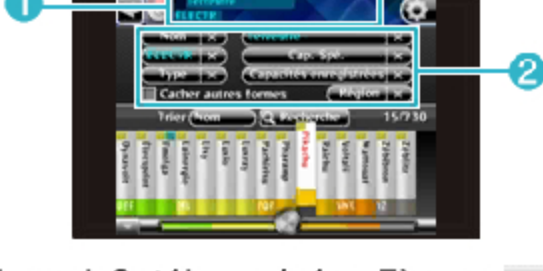
Consejo

Cuando el Catálogo está ordenado por nombre, puedes oprimir para saltar a la letra anterior o siguiente. Así es más fácil encontrar el nombre del Pokémon que buscas.

Usa el panel de búsqueda para ocultar o mostrar en el Catálogo las otras formas de los Pokémon.

8 Buscar Pokémon

Usa el panel de búsqueda para encontrar Pokémon que reúnan ciertas condiciones, como ser de un tipo determinado o ser capaces de aprender un movimiento en particular.



Abre el Catálogo (pág. 7) con y abre el panel de búsqueda tocando . También puedes abrirlo oprimiendo dos veces.

① Criterios activados

Aquí se muestran los criterios de búsqueda seleccionados.

② Criterios de búsqueda

Solo los Pokémon que reúnan los criterios que selecciones se mostrarán en el Catálogo. Toca para anular cada criterio seleccionado.

Nombre	Reduce la lista a Pokémon cuyos nombres empiezan por la letra elegida.
Tipo	Puedes seleccionar hasta dos tipos a la vez.
Grupo de Huevo	Reduce la lista a un grupo de Huevo determinado.
Habilidad	Reduce la lista a Pokémon que pueden tener una habilidad determinada.
Movimientos favoritos	Reduce la lista a Pokémon que pueden aprender un movimiento favorito.
Región	Reduce la lista a Pokémon que fueron descubiertos por primera vez en una región determinada.
Ocultar otras formas	Si se marca esta casilla, las otras formas de los Pokémon no se mostrarán en el Catálogo.



Uso del dial 1

1. Toca sobre un criterio para que aparezca el dial.
2. Desliza el lápiz táctil sobre el dial para hacerlo girar.
3. Tócalo otra vez, y desaparecerá.

Uso del dial 2

1. Toca un criterio de búsqueda y desliza el lápiz táctil sin levantarlo.
2. Cuando levantes el lápiz táctil, el elemento en rojo quedará seleccionado.

③ Palabra seleccionada

El elemento seleccionado se mostrará en color rojo.

Cuando se introducen criterios, el panel de búsqueda y el Catálogo permanecen filtrados.

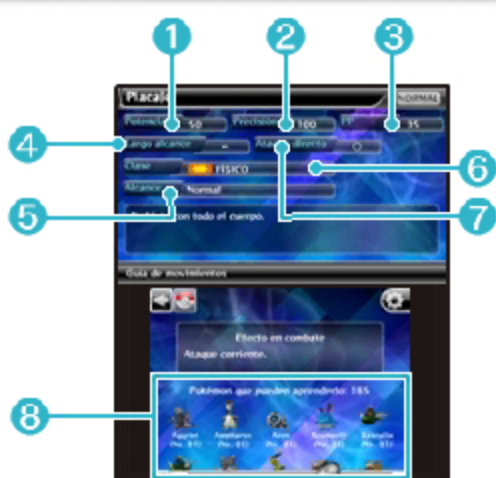
Para cancelar los criterios de búsqueda, abre el panel de búsqueda y toca .

Usar movimientos favoritos

Aquí puedes seleccionar uno de tus movimientos favoritos (pág. 11). Esto reduce la lista a Pokémon que pueden aprender ese movimiento.

Facilitar la búsqueda de habilidades

Si introduces primero los otros criterios de búsqueda, las habilidades del dial quedan reducidas a aquellas que pueden tener los Pokémon que reúnen los criterios ya especificados. El número de habilidades será mucho menor, lo que te ayudará a encontrar más fácilmente la que buscas.



① Potencia

Esto es la potencia de ataque del movimiento. Indica el daño que puede causar.

② Precisión

Cuanto mayor es este valor, mayor es la probabilidad de que el movimiento acierte en el objetivo.

③ PP (Puntos de Poder)

Esto es el número de veces que puede usarse el movimiento.

④ Largo alcance

Los movimientos de largo alcance pueden golpear a cualquier objetivo en un Combate Triple independientemente de su posición.

⑤ Alcance

Indica el número y la clase de objetivos que el movimiento afecta en cada turno durante un combate.

⑥ Clase

Hay tres clases de movimientos: físicos, especiales y de estado.

⑦ Ataque directo

Los ataques directos establecen contacto físico con el objetivo. Algunas habilidades u otros factores se activan cuando un movimiento implica contacto físico.


⑧ Pokémon que pueden aprenderlo

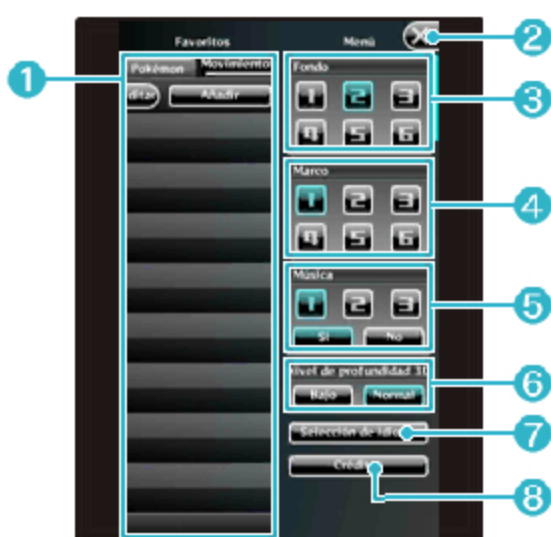
Aquí se muestran los Pokémon que pueden aprender ese movimiento.

Búsqueda de movimientos

Puedes buscar movimientos usando el Catálogo y el panel de búsqueda, igual que en la Pokédex.

10 Menú de configuración

Toca  en el menú principal, la Pokédex o la Guía de movimientos para abrir el menú de configuración.



① Favoritos (pág. 11)

Hay dos listas de favoritos: una de Pokémon y otra de movimientos. Toca "Pokémon" o "Movimientos" para alternar entre las dos.

② Cerrar el menú

③ Fondo

Cambia el fondo de la Pokédex. También modifica la iluminación en el Detector RA y en el Reto Pokémon.

④ Marco

Cambia el diseño del marco en la Pokédex.

⑤ Música

Cambia la música de fondo en la Pokédex y en la Guía de movimientos.

⑥ Nivel de profundidad 3D

Cambia el nivel de profundidad 3D.

⑦ Selección de idioma




Selecciona uno de los seis idiomas disponibles.

⑧ Créditos




Muestra los créditos.

Registrar Pokémon y movimientos como favoritos te permite mostrarlos rápidamente.

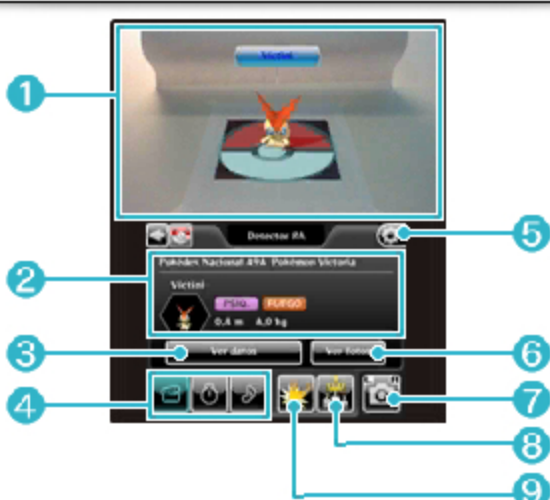
Registrar favoritos

Cuando estés visualizando un Pokémon que te gustaría registrar como favorito, toca  u oprime  para abrir el menú de configuración. A continuación, toca . Puedes registrar favoritos en la Guía de movimientos de la misma manera.

Borrar favoritos

Para borrar un favorito, toca  y luego  junto al favorito que quieras borrar. Toca  para terminar.

Los movimientos registrados como favoritos pueden usarse para buscar Pokémon (pág. 8).



① Detector RA

Dirige las cámaras exteriores de la consola Nintendo 3DS hacia los códigos RA de Pokémon, y aparecerán los Pokémon.

② Información del Pokémon

Aquí se ven el nombre y el tipo del Pokémon.

③ Botón Ver datos

Este botón abre la entrada de la Pokédex del Pokémon que se muestra en el cuadro de información.

④ Interacción con los Pokémon

Lánzale un objeto al Pokémon.



El Pokémon se moverá.



El Pokémon se detendrá.




El Pokémon responderá con un grito.

⑤ Menú de configuración RA (pág. 14)

⑥ Botón Ver fotos

Ver fotos aparece cuando hay registrada alguna foto de ese Pokémon. Toca este botón para abrir el Álbum.

⑦ Sacar fotos

Toca  u oprime **[L]** o **[R]**. Toca "Guardar en la tarjeta SD", y la foto se guardará en la tarjeta SD.

Nota: Las fotos que tomes serán imágenes en 2D.

⑧ Comparar características (pág. 16)

⑨ Afinidad de tipos (pág. 16)

Todas las fotos con códigos RA de Pokémon incluyen material con derechos de autor de The Pokémon Company/Nintendo y no pueden distribuirse libremente o usarse con fines comerciales.

13 Añadir fotos a la Pokédex



Cuando guardes una foto que hayas sacado con el Detector RA y un código RA, se registrará automáticamente en la Pokédex y se añadirá a la imagen del Pokémon (pág. 5, Uso de la Pokédex 1). Se pueden registrar hasta cinco fotos para cada Pokémon. Puedes borrar las fotos que no quieras en el Álbum (pág. 18).


Guardar fotos sin registrarlas en la Pokédex

Desmarca la casilla ☒ Registrar en la Pokédex, que aparece tras tocar . La foto se guardará, pero no se añadirá a la Pokédex.

Toca  en el Detector RA para abrir el menú de configuración RA.



① Cargar imagen de la tarjeta SD

Elige una foto de tu tarjeta SD y selecciónala como fondo de la imagen. Durante la vista previa, puedes ajustar la transparencia moviendo  de izquierda a derecha. Cuando guardes la foto, el fondo se volverá opaco.

② Rotación con micro

Sopla en el micrófono para hacer que el Pokémon gire en el Detector RA. Si el viento u otro factor hacen girar al Pokémon, puedes desactivar esta función.

③ Mostrar base

Cuando se desactiva esta función, la base bajo el Pokémon desaparece.

④ Cerrar el menú de configuración RA


⑤ Abrir el Álbum (pág. 18)

⑥ Uniformar tamaño

Esta función ajusta el tamaño de los Pokémon.

SI	Los Pokémon pequeños se muestran más grandes y los grandes se muestran más pequeños. Esto hace que sea más fácil verlos en pantalla.
NO	Los Pokémon se muestran con su tamaño convencional relativo al código RA.

⑦ Barra de uniformar tamaño

Cambia el tamaño de los Pokémon usando la barra. La variación de tamaño va desde un tercio hasta el triple.  restaura el tamaño normal.

Ver Pokémon a tamaño real

Cuando la función Uniformar tamaño está desactivada, los Pokémon se muestran con sus proporciones reales. Crea un código RA de un metro cuadrado y usa la siguiente configuración:

- ① Desactiva la función Uniformar tamaño.
- ② Restaura la posición central de la barra de tamaño.

El Detector RA puede reconocer códigos RA de Pokémon dibujados a mano.



- 1 El borde debe ser blanco. Deja bastante margen, como en la imagen superior.
 - 2 Es muy importante que traces líneas negras bien rectas por fuera de la forma blanca.
 - 3 Debe ser cuadrado.
- También puedes imprimir los códigos RA del sitio web oficial de Pokémon.
 - Además, el Detector RA reconoce fotos de códigos RA de Pokémon sacadas con cámaras digitales.
 - Si un amigo tuyo tiene esta aplicación, puedes leer los códigos RA de Pokémon que se muestran en su pantalla.

Consejos para reconocer los códigos RA de Pokémon

- Cambia la posición de la consola Nintendo 3DS o del código RA del Pokémon para que el Detector RA pueda verlo claramente.
- Asegúrate de que el código RA del Pokémon pueda verse por completo en el Detector RA.
- Es más fácil reconocer un código RA de un Pokémon en lugares bien iluminados.
- Si las cámaras exteriores de la consola Nintendo 3DS están sucias, límpialas frotando con un paño suave.
- Si la luz directa del sol o de otra fuente de iluminación se refleja en un código RA de un Pokémon, será más difícil que el Pokémon aparezca. Coloca el código RA del Pokémon en un ángulo en el que la luz no se refleje.
- En el caso de que las copias impresas de los códigos RA de Pokémon estén arrugadas o sucias, es posible que no se puedan reconocer. Alísalas y asegúrate de que estén limpias.

Cuando uses el Detector RA, tendrás que moverte con la consola Nintendo 3DS. Antes de usarlo, asegúrate de que haya bastante espacio a tu alrededor y sujeta la consola firmemente con ambas manos. No hagas movimientos repentinos o exagerados, ya que podrías romper algo o causar daños o accidentes.

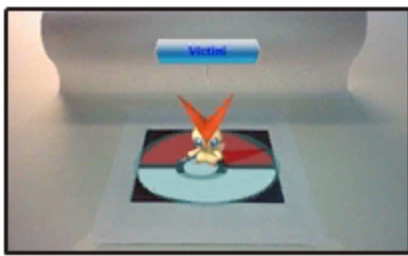
Usa las funciones Afinidad de tipos y Comparar características para cotejar los Pokémon que se muestran en el Detector RA.

1 Afinidad de tipos

Lánzale el objeto correspondiente de cada tipo a un Pokémon para ver cómo lo afectarían los movimientos de ese tipo.



1. Visualiza Pokémon usando códigos RA.



2. Toca un botón de tipo para lanzar un objeto.



3. Verás el efecto que los movimientos de ese tipo tienen sobre el Pokémon.

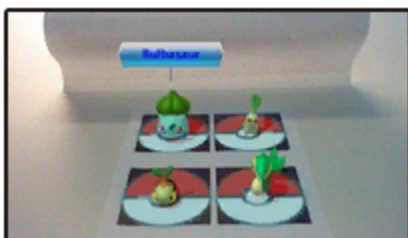


2 Comparar características

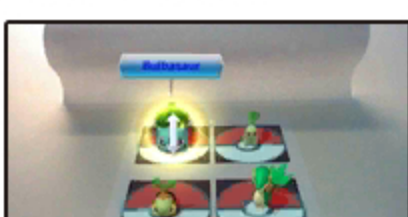
Compara las características de los Pokémon que aparecen en el Detector RA.



1. Prepara varios códigos RA de Pokémon y visualiza simultáneamente los Pokémon que quieres comparar.



2. Toca el botón de la característica que te interesa para lanzarle un objeto al Pokémon.



3. Verás el puesto que cada uno de esos Pokémon ocupa respecto al resto, en función de la característica seleccionada.



Intenta predecir qué características serán las más altas ordenando los códigos RA de los Pokémon.

Comprueba qué entradas has leído, tus resultados en los retos Pokémon, etc.



① Entradas leídas

El número de entradas que has leído.

② Encontrados

El número de Pokémon que has visualizado en el Detector RA.

③ Reconocidos en reto

Este es el número de Pokémon sobre los que has respondido correctamente. Este número aumenta cuando aciertas determinadas preguntas.


④ Retos disponibles

Este es el número de retos a los que puedes jugar.

⑤ Retos perfectos

Este es el número de retos en los que has obtenido una puntuación perfecta.

⑥ Álbum (pág. 18)

Toca este botón u oprime  para pasar a la pantalla del Álbum.

⑦ Ordenar

Ordena los Pokémon según cada categoría.

Se mostrarán todos los Pokémon, incluso los que no has visto.

⑧ Pokémon

Toca un Pokémon para ver su entrada en la Pokédex.

Aquí puedes organizar las fotos registradas en la Pokédex.



① Fotos registradas en la Pokédex

Este es el número de fotos registradas.

② Fotos que puedes guardar

Este es el número de fotos que todavía pueden guardarse en la tarjeta SD.

③ Iconos de los Pokémon

Toca un Pokémon para ver su entrada en la Pokédex.

④ Vista en miniatura

Toca la miniatura de una foto para verla a mayor tamaño en la pantalla.


Cuando no haya ninguna foto guardada en la tarjeta SD, aparecerá un marco blanco en lugar de la miniatura.

⑤ Progreso (pág. 17)

Toca este botón u oprime ⓧ para pasar a la pantalla Progreso.

⑥ Editar

Toca este botón para entrar en el modo de edición.

En este modo, puedes borrar fotos tocando  sobre cada foto. Cuando hayas terminado de borrar fotos, toca "Vale".

Note: Las fotos que hayas seleccionado se borrarán de la tarjeta SD.



Contesta rondas de preguntas. Si aciertas muchas preguntas, desbloquearás más retos.

Resultados

Récord

Este número indica tu puntuación más alta en ese reto. Cuando hayas respondido correctamente todas las preguntas del reto, se mostrará tu mejor tiempo.

Media


Este porcentaje indica la media de aciertos en los últimos nueve intentos.

Resultados de "El reto de hoy"

Tras acertar un determinado número de preguntas, podrás jugar a "El reto de hoy", que cada día te propone preguntas diferentes. Puedes seleccionarlo directamente en el menú principal.

Media semanal

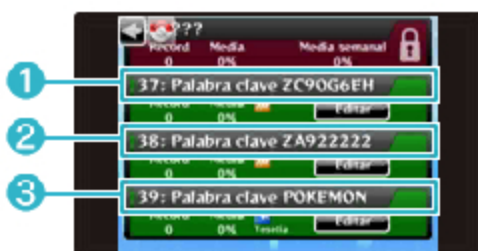
Este porcentaje indica la media de aciertos en "El reto de hoy" durante la última semana. Solo se tiene en cuenta la puntuación máxima de cada día. Si algún día no has jugado, la puntuación para ese día será 0.

Cuando se muestra la respuesta correcta para una pregunta, puedes consultar las entradas de la Pokédex de los Pokémon que han aparecido en la pregunta. Después, puedes continuar el reto Pokémon donde lo dejaste tocando  o volviendo al menú principal y tocando "Reto Pokémon".

Nota: Si cambias el idioma o cierras la aplicación cuando hay un reto Pokémon en curso, tendrás que volver a empezarlo desde el principio.

20 Retos de palabra clave

En los retos de palabra clave, los retos se generan en función de los caracteres que introduces.



① Palabra clave

Para cambiar una palabra clave, toca "Editar" e introduce una palabra nueva.



Primer carácter	Z	Fijo
Segundo carácter	A, B y C	Dificultad
Tercer carácter	Números del 2 al 9	Número de preguntas
Últimos cinco espacios	Cualquier carácter	Tipos de preguntas

Los caracteres que introduzcas en los últimos cinco espacios determinan el orden y el tipo de preguntas.

Para estas palabras clave, deben introducirse caracteres en los ocho espacios.

Si un amigo y tú introducen la misma palabra clave, el contenido del reto será el mismo para ambos. Compite contra tus amigos para ver quién acierta más preguntas.

② Palabras clave especiales

Si introduces "22222" en los últimos cinco espacios, el reto tendrá preguntas nuevas cada día.

③ Palabras clave únicas

Hay palabras clave únicas para cuestionarios especiales. Para estas palabras clave únicas, deben introducirse caracteres específicos.

Récord de los retos de palabra clave

Se guardan los datos para la palabra clave introducida.

Si se introduce otra palabra clave, el récord y la media se borrarán.

21 Información de ayuda

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE.UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078

1 Información importante

Cómo se usa

2 ¿Qué es la Pokédex 3D Pro?

3 Menú principal

4 Controles básicos

Pokédex

5 Uso de la Pokédex 1

6 Uso de la Pokédex 2

7 Catálogo

8 Buscar Pokémon

Guía de movimientos

9 Uso de la Guía de movimientos

Menú de config./Favoritos

10 Menú de configuración

11 Favoritos

Detector RA

12 Uso del Detector RA

13 Añadir fotos a la Pokédex

14 Menú de configuración RA

15 Códigos RA de Pokémon

16 Tipos y características

Progreso/Álbum

17 Progreso

18 Álbum

Reto Pokémon

19 Reto Pokémon

20 Retos de palabra clave

Solución de problemas

21 Información de ayuda